MENSILE ANNO IV - N° 31

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 ROAD JET
2 FIGHTING GIRLS
3 SLINKY IN MORODER
4 OINK
5 CHOBIN II°
6 ROLL ROAD
7 COLOR MIND
8 SUPERTOMBOLO
9 MY HERO
10 FOOTBALL
11 HOP
12 SUPER BOXE
13 BEHIND
14 FIRE DRILL
15 ANEL
16 SUPERBOB
17 DAMNED
18 BEPPE KID
19 FUTURE
20 UGO E GLI AMICI
21 PIRATI
22 BAYS
23 INVESTIGATE
24 SKRAMBLE
25 SPHEROSEEKER
26 CHOICE
27 WEST
28 GANG
29 GUSS
30 GUN MEN

BARBARI ASSASSINI

È il momento dei grandi ritorni. Dopo quello graditissimo di Pacman è arrivato il momento di rivedere in azione quell'assassino patentato di Barbarian che ancora una volta deve vedersela con uno stuolo di nemici che riesce però con abilità a far fuori a colpi di scure. Quella di Barbarian 2 è solo una delle molte recensioni che accompagnano questo numero di Hit Parade che mostra poi la maniera di vincere a Muncher e Bombuzal, due giochi molto gettonati in questi freddissimi mesi invernali.

HIT PARADE N. 31 - Periodico mensile - Febbraio 1989 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano - Tel. 02-8467545
Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

ROAD JET

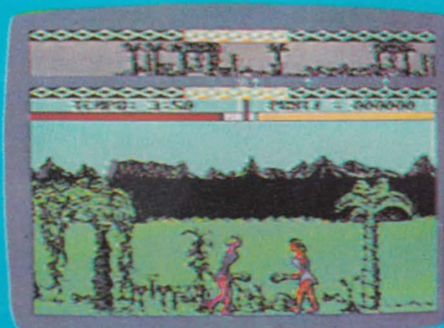


Siamo nel 2025, il nostro pianeta è ormai completamente morto, poiché a causa dei buchi nell'ozono le radiazioni solari hanno causato gravi danni obbligando la popolazione a nascondersi nel sottosuolo, costruendo lì le loro città. Gli unici collegamenti tra le città sotterranee sono costituiti dalle autostrade, che vengono percorse da potenti auto che trasportano carichi di vario valore per ottenere ricompense con le quali migliorare il proprio mezzo, dal momento che vivono per avere una vettura sempre migliore. Tu sei uno di questi autisti e all'inizio di ogni viaggio potrai scegliere tra due tipi di carico e riceverai due offerte: una dalla federazione e una dal crimine organizzato e naturalmente a seconda del valore del carico sarai più o meno ostacolato dai tuoi avversari, a bordo di potenti auto, moto o a piedi, su tutto il percorso. Prima di partire con il 50% della tua ricompensa dovrai rifornirti e approvigionare la tua vettura con gli accessori che ti potranno essere utili nel tragitto. Sii prudente, ma molto agguerrito perché giungere alla meta potrà essere veramente molto difficile.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO lancia armi speciali

FIGHTING GIRLS

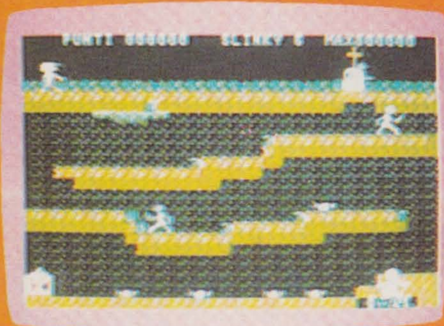


Jane, la famosa moglie del mitico Tarzan, si è persa nella intricata jungla dell'Africa Nera e, nel suo girovagare, si è venuta a trovare nel bel mezzo della foresta delle Terribili Amazzoni. Munita di una potente clava come unica difesa, Jane dovrà scontrasi con le donne guerriere e sconfiggerle in un tempo limite e guadagnare così la via di casa. Aiuta la tua cara amica e ricordati di stare molto attento ad evitare le frecce che ti saranno lanciate da ogni porta.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SLYNKY IN MORODER



Il protagonista di questa storia è Slynky, un ragazzo curioso di natura che vive nel mondo delle nuvole. Sua mamma lo riprende in continuazione perché vuole che il ragazzo diventi più serio, ma Slynky non ne vuole sapere e per evitare di prendere qualche sberla si rifugia sempre nella soffitta di casa sua. Un giorno, mentre si divertiva a curiosare fra gli oggetti che si trovavano in soffitta, scoprì una vecchia valigia e subito si armò di attrezzi per spaccare il lucchetto che assicurava il contenuto dalla curiosità di occhi indiscreti. Riuscito ad aprire la valigia, vide una strana mappa che riportava la pianta di un posto vicino alla sua casa in cui era seppellita una statuetta d'oro. Oggi si è armato di piccone e pala, ed inizia la ricerca della statuetta d'oro, dopo una veloce rilettura della mappa si dirige al punto di partenza del tracciato. Voi lo dovrete guidare in questo mare d'insidie che lo ostacolano nella ricerca della statuetta, non pensate che il vostro compito sia semplice, vi basti pensare che il luogo di partenza si trova nel bel mezzo di... un cimitero! Brrr! Che paura, comunque, siate prudenti e cercate di riuscire nel vostro intento, una statuetta d'oro è pur sempre una dolce ricompensa, o no??!!

JOYSTICK PORTA 2

Z per muovere Slynky verso sinistra
C per muovere Slynky verso destra
SHIFT per saltare

OINK



Finisci le tue patatine al bacon e infila i tuoi denti in questo pasticcio di "porco". Al suono del fischietto si scatena il finimondo, perché farai parte di un gruppo di porcelli tutti che si augurano di non finire sul tavolo domenicale di qualcuno. Raccogli le bombe e gettale ai tuoi avversari prima che loro le tirino a te trasformandoti in carne per salsicce. Le bombe rimbalzano sui lati per cui stai attento e ricorda che una volta lanciate le bombe comincia il tuo conto alla rovescia. Ma ci sono anche bombe che cominciano il conteggio anche senza essere toccate. Non avrai quindi molto tempo per pensare ma dovrai agire d'istinto. Dopo aver superato alcuni turni potrai partecipare ad un giro premio, nel quale dovrai cercare di baciare le porcelline che spuntano dalle fessure. Attento oltre alle bombe troverai anche delle cose che ti potranno essere utili nel gioco: un tonico, un rinvigorente, un gas narcotico etc., raccoglile.

JOYSTICK 1 e 2

FUOCO lancia bombe

CHOBIN II

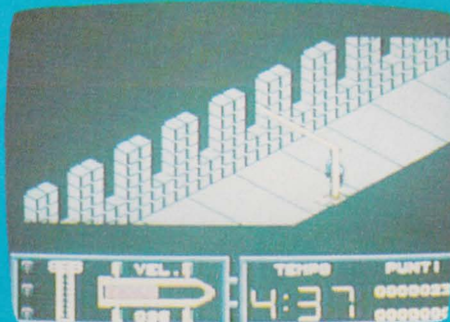


Chobin, un bravissimo marinaio, si recava tutte le mattine in riva al mare per respirare una buona boccata d'aria, sempre immerso nei suoi pensieri non avrebbe mai immaginato che un giorno avrebbe dovuto affrontare rischi e pericoli di ogni genere. La fantastica avventura del nostro Chobin inizia proprio in riva al mare una mattina di primavera. Mentre pensava come al solito alle cose più strane, venne disturbato da un rumore, si alzò in piedi e si diresse alla fonte di questo rumore, proprio in quel punto trovò una bottiglia che spinta dalle onde del mare continuava a sbattere contro lo scoglio. Raccolse la bottiglia e vide che conteneva un messaggio, la aprì e trovò una pergamena che riportava la seguente frase: «Porta il giusto oggetto davanti al trono del re dei turchi e verrai premiato con uno stupendo tesoro». Chobin non se lo fece ripetere due volte e con la sua barca iniziò subito il suo fantastico viaggio. Voi controllerete il nostro Chobin nella sua avventura, ma fate attenzione a dirigerlo verso l'isola giusta con l'oggetto giusto, altrimenti il povero Chobin farà una brutta fine!

JOYSTICK PORTA 2

SULLA BARCA alto accelera
basso decelera
destra gira verso destra
sinistra gira verso sinistra

ROLL ROAD

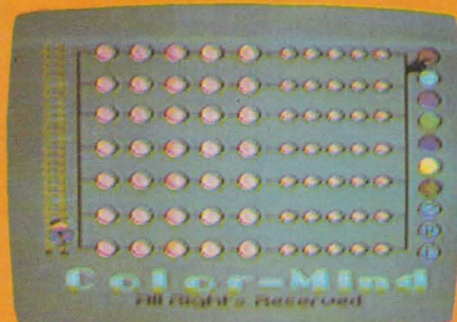


Nella cittadina di Heaven è in corso una gara di skate board. Tutti i ragazzi appassionati di questo sport si sono iscritti per concorrere al concorso che mette in palio una nuovissima tavola super-precisa e di nuova concezione. La gara consiste nel percorrere un tracciato stabilito per le vie della città evitando gli ostacoli messi a bella posta, come i bidoni dell'immondizia o le macchie d'olio, o quelli preesistenti, come i pali dei lampioni di illuminazione. Vincerà la gara il concorrente che impiegherà il minor tempo per giungere al traguardo, rammentandovi che lo scivolare dalla tavola o l'urtare l'ostacolo, costituiranno una penalizzazione nel tempo. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

COLOR MIND



Dopo innumerevoli partite contro alieni e compagnia bella, vi proponiamo un gioco che metterà a dura prova le vostre capacità intellettive. Quel diavoletto del vostro 64 ha pensato a disporre casualmente una serie colorata di 5 sfere diverse l'una dall'altra. Tocca a voi scoprire qual è l'esatta combinazione di colori cercando però di risolverla nel minor numero di mosse. Per comunicare l'esito del confronto tra la serie originale e quella da voi inserita, il computer risponderà con due tipi di sfere più piccole: di colore bianco, se avete indovinato uno dei 5 colori ma non la sua posizione effettiva, o di colore nero, in caso di esatto colore ed esatta posizione. Fate attenzione alla verifica della vostra serie, le posizioni delle sfere non corrispondono alla posizione delle sferette bianche o nere che vengono visualizzate dal computer come risposta, quindi dovete scegliere nuovi colori o spostare le posizioni della vostra serie esclusivamente in base alle mosse che avevate fatto in precedenza. Spiry, un buffo imbianchino, si occuperà di comunicare le vostre scelte al computer, dipingendo con delle bombolette spray le sfere di ogni linea. Alla destra dello schermo troverete delle sfere di comando contrassegnate dai seguenti simboli:

D = cancella tutta la linea inserita;

? = chiede al computer di confrontare la linea inserita con quella nascosta;

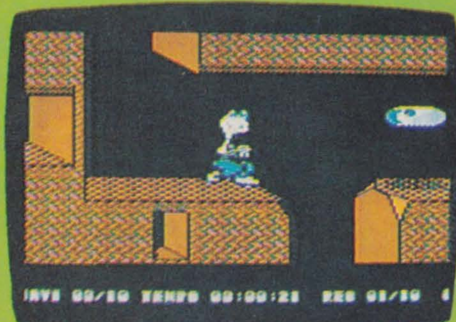
E = torna al basic resettando il computer.

Ricordate che se riuscirete a scoprire una serie di sfere colorate il computer vi premierà con una gradita sorpresa!

JOYSTICK PORTA 2

F1	per tornare dalla pagina 2 alla pagina 1
F3	cambia il colore di fondo e di bordo
F5	per interrompere la musica
F7	per andare dalla pagina 1 alla pagina 2

SUPERTOMBOLO



Il malvagio mago Skull ti ha rubato i 10 tesori che hai ereditato dai tuoi valorosi antenati e li ha nascosti nella sua miniera sotterranea. Dovrai lasciarti cadere nei cunicoli fino a trovare dei passaggi non sorvegliati dai guardiani del mago, per recuperare gli oggetti di tua proprietà. Ma il tuo cammino non sarà facile, troverai infatti che la strada ti verrà impedita da fiumi di lava incandescente e da torrenti sotterranei impetuosi. Dovrai inoltre fare attenzione ai massi che si staccano dalle pareti soprastanti. Non dimenticarti che per risalire potrai utilizzare le corde dei guardiani che pendono dall'alto.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	salta

MY HERO



Siamo nel bar "L'idolo d'oro" in un'isola sperduta del sud-est asiatico e mentre stiamo centellinando un bicchiere di wisky sentiamo delle persone che stanno parlando di un favoloso tesoro che si dice sia stato rubato ad un capo-tribù. Ma mentre stiamo pensando a questa strana ed eccitante storia il famoso esploratore Dandy è già partito alla ricerca di queste ricchezze. Armato di una grossa accetta si è recato nell'isola incriminata con il fermo proposito di diventare finalmente anche ricco, raccogliendo monete e pietre preziose. Ma la sua avventura non sarà così facile, dovrà infatti fare molta attenzione a uccelli rapaci, serpenti ed ogni genere di animali che, quasi messi a guardia del tesoro, cercheranno di colpirlo. Dandy non dovrà dimenticare di raccogliere le letterine che gli permetteranno di recuperare le forze.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

FOOTBALL



Una partita di calcio fa emozionare chiunque, seppure con intensità differente a seconda che si sia tifosi oppure no. Ed ecco che il nostro gioco vi permetterà di muovere i giocatori di una squadra di calcio e di gareggiare in tornei agguerriti. All'inizio potrete scegliere la squadra da muovere, il tempo di gioco e poi non vi resterà che cercare di fare goal, muovendo i vostri attaccanti verso la parte avversaria, ma stando sempre sulla difensiva per non rischiare che i vostri avversari segnino nella vostra porta. Si può giocare da soli contro il computer o contro un amico; la manovrabilità di palla è molto buona e il giocatore ha buone possibilità di muoversi sullo schermo. Allenatevi molto, perché solo questo sarà necessario per risultare vincitori.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

HOP



Bobby è molto bravo nel fare acrobazie con uno skateboard e decide di iscriversi al campionato della città di Brokesvield. Ogni concorrente deve visitare uno dei 4 parchi, guadagnando per una buona prestazione medaglie e soldi e con i quattrini acquistare una nuova e più efficiente attrezzatura in uno dei 4 negozi specializzati della città. Utilizzando egregiamente la mappa potrai scegliere le strade da percorrere per raggiungere un posto prescelto, ma attento ad evitare pedoni o veicoli se non vorrai essere sbalzato dalla tua tavola. Se poi impiegherai parecchio tempo prima di entrare in un parco verrai assalito da delle api assassine che cercheranno di farti la pelle. Ricorda comunque che scopo ultimo del gioco è riuscire a completare la manovra più difficile, quella del pendio a 720°. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO salta
SPAZIO pausa
F1 musica si/no

SUPER BOXE

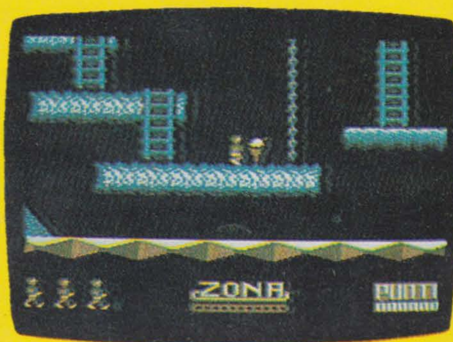


Eccovi amici un fantastico gioco in cui potrete vivere l'emozione e le fatiche di un vero incontro di boxe quasi foste realmente sul ring per disputare la finale del campionato del mondo dei pesi massimi. Potrete scegliere le caratteristiche somatiche e caratteriali dei vostri campioni e lanciarvi in una massacrante sfida all'ultimo guantone contro il vostro avversario, che, in mancanza d'altro, potrà essere il vostro stesso CBM-64. Ricordatevi che prima dell'incontro sarà necessario aver seguito un ottimo allenamento per aver sviluppato la resistenza necessaria a superare la difficile prova.

JOYSTICK PORTA 1

F1 inizio gioco/ricomincia

BEHIND



Che cosa si trova ad ogni angolo? Questo è anche quello che si domanda il protagonista della nostra avventura. Come giocando a nascondino il nostro eroe dovrà girovagare seguendo un percorso ben determinato se non vorrà perdere tempo prezioso, per le varie zone di un territorio prefissato e qui raccogliere quanti più trofei gli sarà possibile per attestare il suo passaggio dai vari "posti di blocco", se così si possono chiamare. Dovrà fare però attenzione ai vari pupazzi di neve, che con la loro aria innocente lo faranno invece morire al semplice contatto. Sul suo cammino il nostro amico incontrerà anche simpatiche bestiole, che potrà eliminare o acchiappare, o altri esseri a lui mortali. Riuscirai a raggiungere il traguardo di questo tour de force?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

FIRE DRILL



Il gioco FIRE-DRILL è una vera e porpria simulazione di esercitazione di pompieri, il numero di missioni è illimitato ma la difficoltà di gioco cresce al crescere delle missioni portate a termine. Lo scopo del gioco è quello di spegnere l'incendio che brucia lentamente un'intera casa, per adempiere a questo difficile compito è necessario salvare gli inquilini dello stabile che, in preda al panico, si gettano fuori dalla finestra. Il capo del team più efficiente verrà premiato con l'inserimento del suo nome nella lista dei migliori tre pompieri dell'anno. Veniamo ora al gioco, l'esercitazione ha come scena d'inizio la caserma dei pompieri ove si trova il team da voi comandato. I quattro pompieri del team si trovano a letto durante il riposo pomeridiano, all'improvviso scatta l'allarme generale che sveglia direttamente il capo, questi dovrà raggiungere in fretta e furia il letto di ciascun pompiere per attivare il relativo allarme personale. I pompieri appena svegliati si dirigeranno verso la loro postazione nei pressi della porta d'uscita; facendo attenzione a non perdere tempo prezioso, il capo dovrà raggiungere l'uscita per spingere gli altri uomini verso il camion. Attenzione, ogni uomo ha un allarme personale che ha una durata ben determinata, perciò una volta scaduto il pompiere cercherà di raggiungere di nuovo il proprio letto; voi dovrete controllare il capo in modo da evitare che qualsiasi pompiere ritorni a dormire. Una volta raggiunto il camion guidate prudentemente fino a destinazione evitando l'urto con gli oggetti disposti sulla strada, ad ogni urto verrete penalizzati di 100 secondi (tempo necessario per riparare il danno). Giunti alla casa suddetta, prendete il telone e tentate di salvare la vita agli inquilini che si gettano dalla finestra, ogni inquilino morto causerà una penalità di 100 secondi; terminato il numero di inquilini rimasti all'interno della casa, passerete allo spegnimento del fuoco da effettuare mediante gli idranti in dotazione che si trovano sul camion. Presi gli idranti, controllate il getto d'acqua spruzzato da due pompieri indirizzandolo verso la finestra della stanza di cui volete spegnere l'incendio; spostate verso destra o sinistra l'omino selezionato o premete fuoco per selezionare l'omino alternativo. Considerando che il fuoco si propaga per induzione da una stanza all'adiacente, evitate di spegnere il fuoco di un'unica stanza ma cercate di spegnere in modo uniforme il fuoco di tutte le stanze; siate lesti nei movimenti perché l'induzione causa la riaccensione del fuoco anche nella stanza in cui eravate riusciti a spegnerlo. Se riuscirete a spegnere il fuoco vi verrà assegnato un punteggio, in seguito dovrete affrontare una nuova missione ancora più difficile, in caso contrario verrà calcolato il totale dei vostri punti e se riuscirete ad ottenere un punteggio alto vi verrà richiesto il nome, una volta inserito noterete la vostra presenza all'interno della lista dei migliori tre pompieri dell'anno.

JOYSTICK PORTA 2

—	accende o spegne il suono
SPAZIO	pausa il gioco
RESTORE	termina gioco

OGNI MESE



IN EDICOLA

BARBA
THE DUNGEO

B**arbarian** era un gioco avventuroso senza infamia e senza lode, con scrolling laterale e un intreccio piuttosto risaputo: liberare una principessa (tale Mariana) facendo a pezzi le orde di guardie di un bieco individuo di nome Drax. Il quale Drax aveva però l'accortezza di non farsi mai vivo nel corso del gioco: alla fine di esso, egli preferiva sparire nelle segrete del proprio tenebroso castello in attesa che i programmatori della Palace si decidessero a preparare il seguito.
Insomma, **Barbarian II** comincia dove finiva il gioco precedente, ma in questo caso il giocatore può scegliere se controllare il Barbaro oppure Mariana mentre si addentrano nelle segrete di Drax - sì, perché anche Mariana se







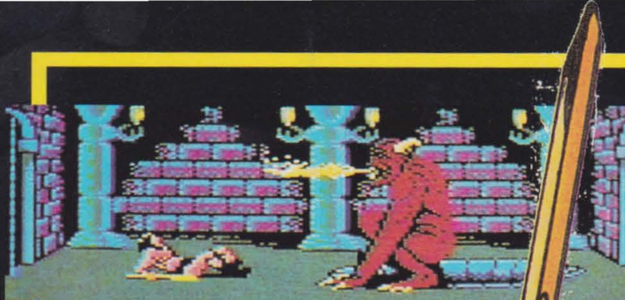
RIAN · II
N OF DRAX

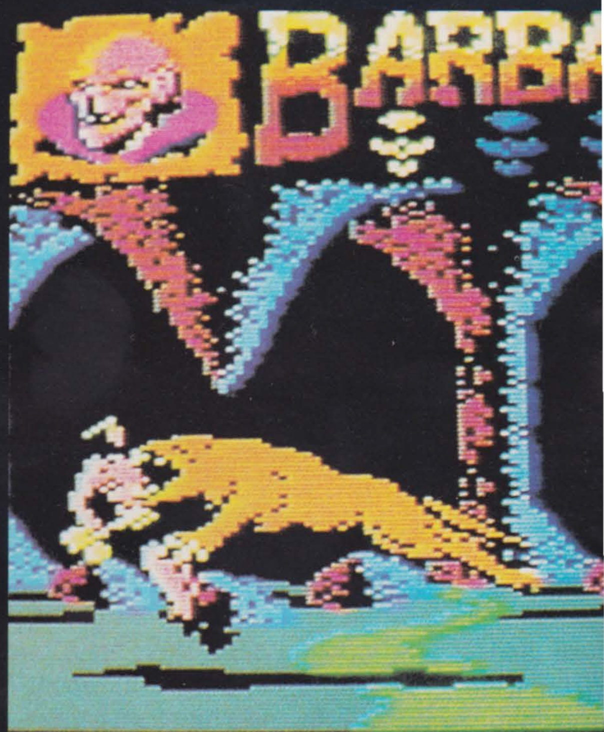
la cava più che bene con la spada, ed è fermamente intenzionata a decapitare Drax! Il gioco è simile al precedente, nel senso che gli scontri sono diretti e violenti, ma mentre nel primo gioco si poteva uscire dallo schermo solo a sinistra o a destra, in **Barbarian II** si può entrare ed uscire da qualsiasi parte dello schermo, poiché ciascun livello è costituito da un dedalo di 28 schermi intercomunicanti.
Nel primo livello del gioco (che è a multicaricamento) vagate per il deserto alla ricerca di un modo per scendere nelle segrete. Già a questo punto sarete attaccati dai primi mostri che in **Barbarian II** sono davvero orripilanti e bizzarri. Tra i più "normali" ci sono l'uomo di Neanderthal e il gorilla, ma i più orribili sono il Sauride e il Pollo Mutante. Il Sauride è



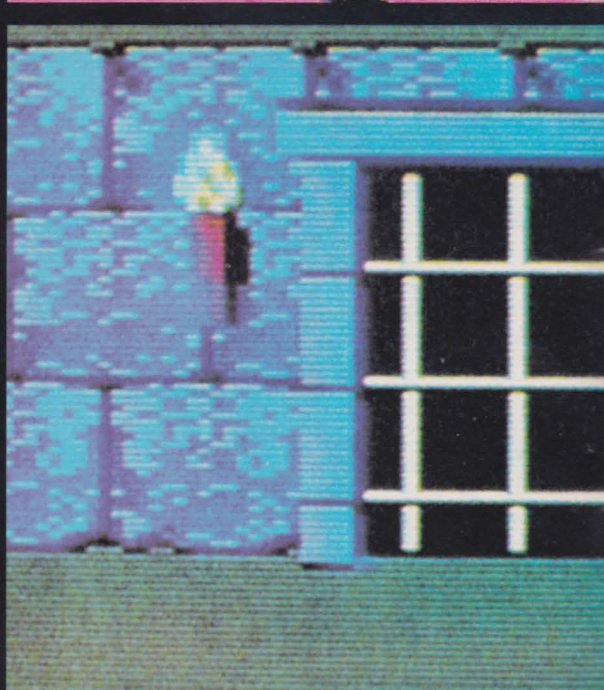







BARBA







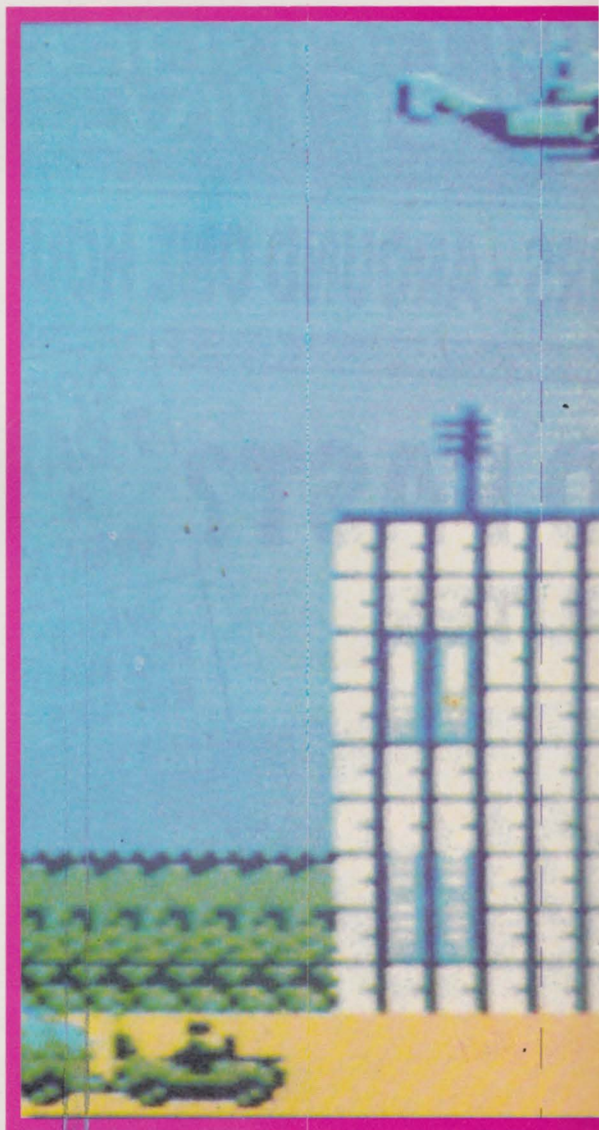
una creatura dal lungo collo che, se non state attenti, vi decapita con un morso e poi vi inghiotte interi - disgustoso! Una volta entrati nelle caverne, dovrete affrontare un altro stuolo di viscide creature e il bello del gioco sta proprio nel fatto che ogni tipo di avversario ha delle caratteristiche proprie alle quali dovrete adeguare la vostra strategia d'attacco se vorrete sconfiggerlo. Per esempio, certe creature basse attaccano in basso e dovrete abbassarvi per difendervi, altre invece sono alte e altre ancora sono semplicemente toste, e dovrete colpirle migliaia di volte per metterle al tappeto.

Dopo le caverne giungerete finalmente alle segrete, che sono disseminate di crepacci che dovrete superare saltando: fate attenzione, poiché in uno dei crepacci si annida un mostro che potrebbe rompervi in due con le sue poderose mascelle. Se però ce la fate, penetrerete finalmente nel covo di Drax, e qui incotrerete i vostri peggiori avversari, l'Idolo Vivente e il Demone.

Come in ogni gioco della Palace, la grafica è superba, gli sprites sono eccezionalmente grandi e l'animazione dell'eroe, dell'eroina e dei loro numerosi nemici è ottima. **Barbarian II** ha tutta l'aria di essere destinato a diventare un grande successo.

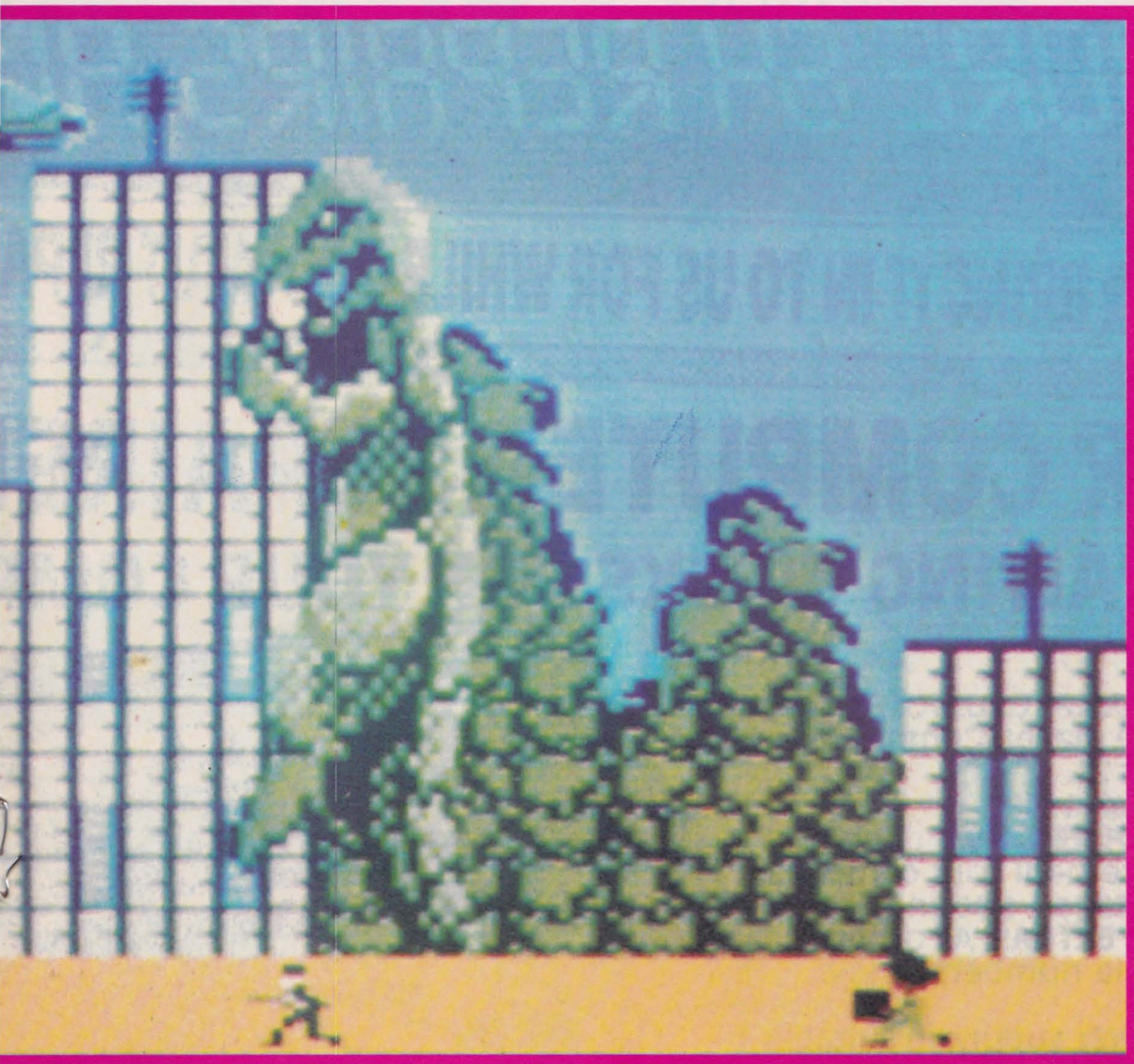
THE MU

Il **Muncher** assomiglia un po' al coin-op **Rampage**, mica vero?"
"Quale coin-op?" diceva l'uomo della Gremlin.
"Ma sì, quello con il gorilla che se ne va a spasso distruggendo gli edifici e mangiandosi la gente."
"Ah, quello."
"Sì, quello."
Per dirlo in altre parole, forse si assomigliano, ma allora tutti i giochi ambientati nello spazio si assomigliano e se prendi due giochi che presentano tutti e due un mostro, grossi edifici e piccole persone...
Così **The Muncher** non ha niente a che fare con **Rampage**.
Ed ora torniamo al gioco. Il **Muncher** se ne sta lì con un aspetto veramente da goloso, mentre degli omini con fucili, carri armati, veicoli armati e elicotteri lo prendono di mira, facendo sensibilmente diminuire la sua riserva di energia. Il joystick, versatile e pronto a tutto, dà al **Muncher** una gran quantità di opzioni per contrattaccare. Può ridurre gli edifici più alti in un ammasso di macerie con alcuni violenti colpi di coda ben animati e avendo così ridotto gli edifici a dimensioni scalabili può saltarli con un solo balzo, come dicono, o cominciare a scalare le pareti.
Anche con le persone è possibile fare cose altrettanto distruttive. Puoi saltare sopra di loro da grandi altezze, raccoglierli per farti uno spuntino, lanciare contro di loro con il fiato palle di fuoco, o per un eccitamento un po' diverso puoi saltare in aria e affondare i denti in loro.
Nel gioco ci sono tre stadi: la Spiaggia, il Parco Nintendo e la Base dell'Esercito, che vengono completati passando dalla fine di un estremo del paesaggio in movimento fino all'altro estremo senza morire nel frattempo. Naturalmente le cose diventano difficili man mano che avanzi, e se riesci a fare in modo di raggiungere la fine ti ritrovi a dover combattere contro un'altra orrida bestia preistorica in un vero stile King Kong contro Godzilla. Malgrado tutto, questo gioco non si potrebbe



UNCHER

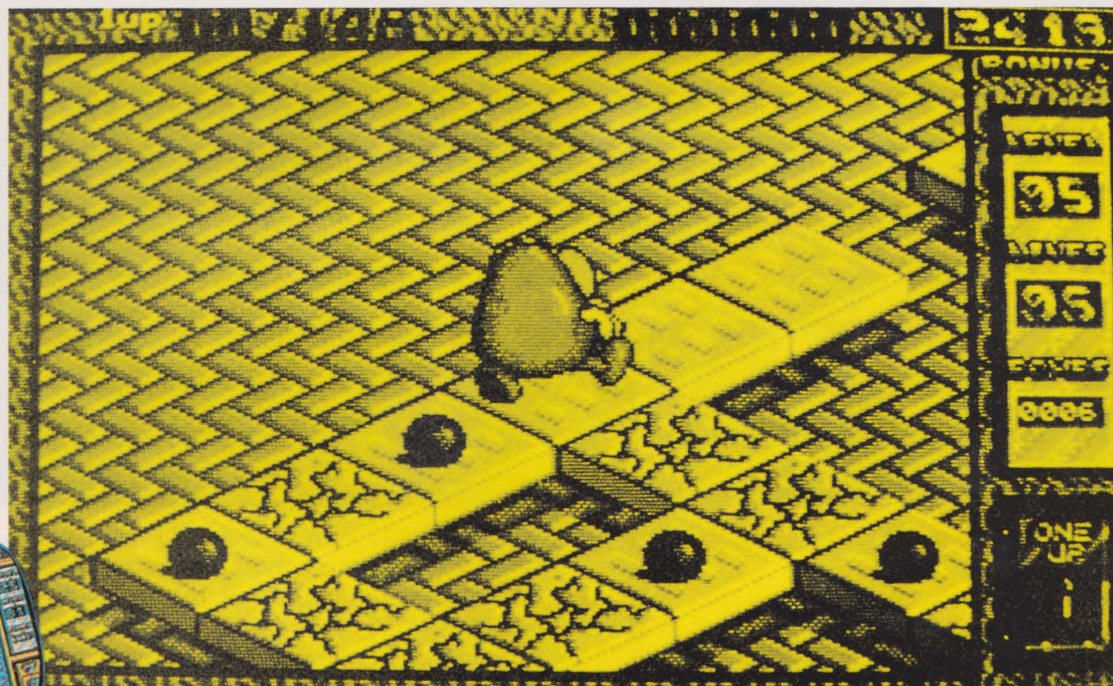
definire terribilmente difficile. Anzi, è proprio piuttosto facile. È destinato, direi, ai mostri preistorici demolitori e mangiatori di uomini agli inizi della loro carriera e non ai vecchi esperti del gioco.

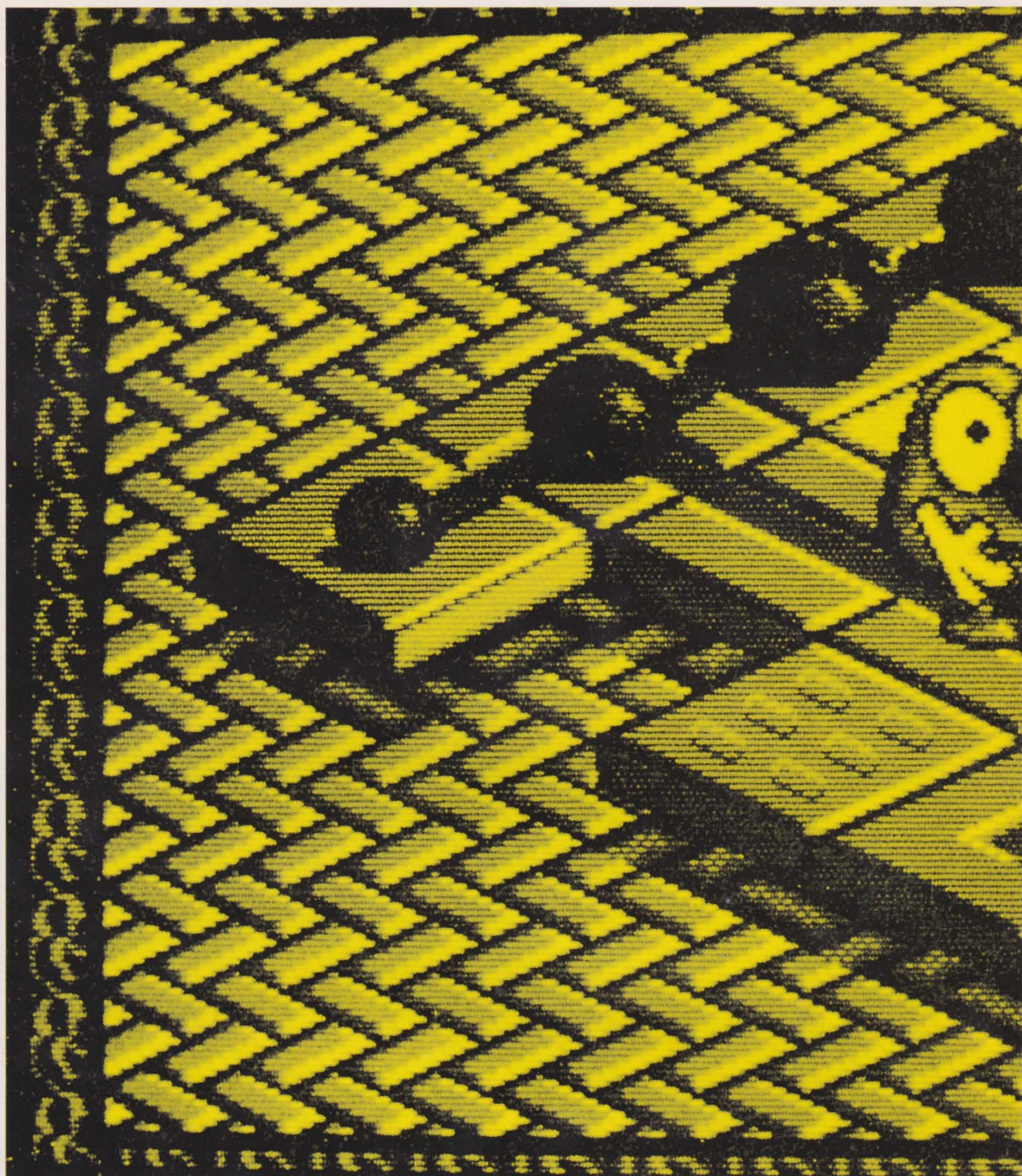


BOMBUZA

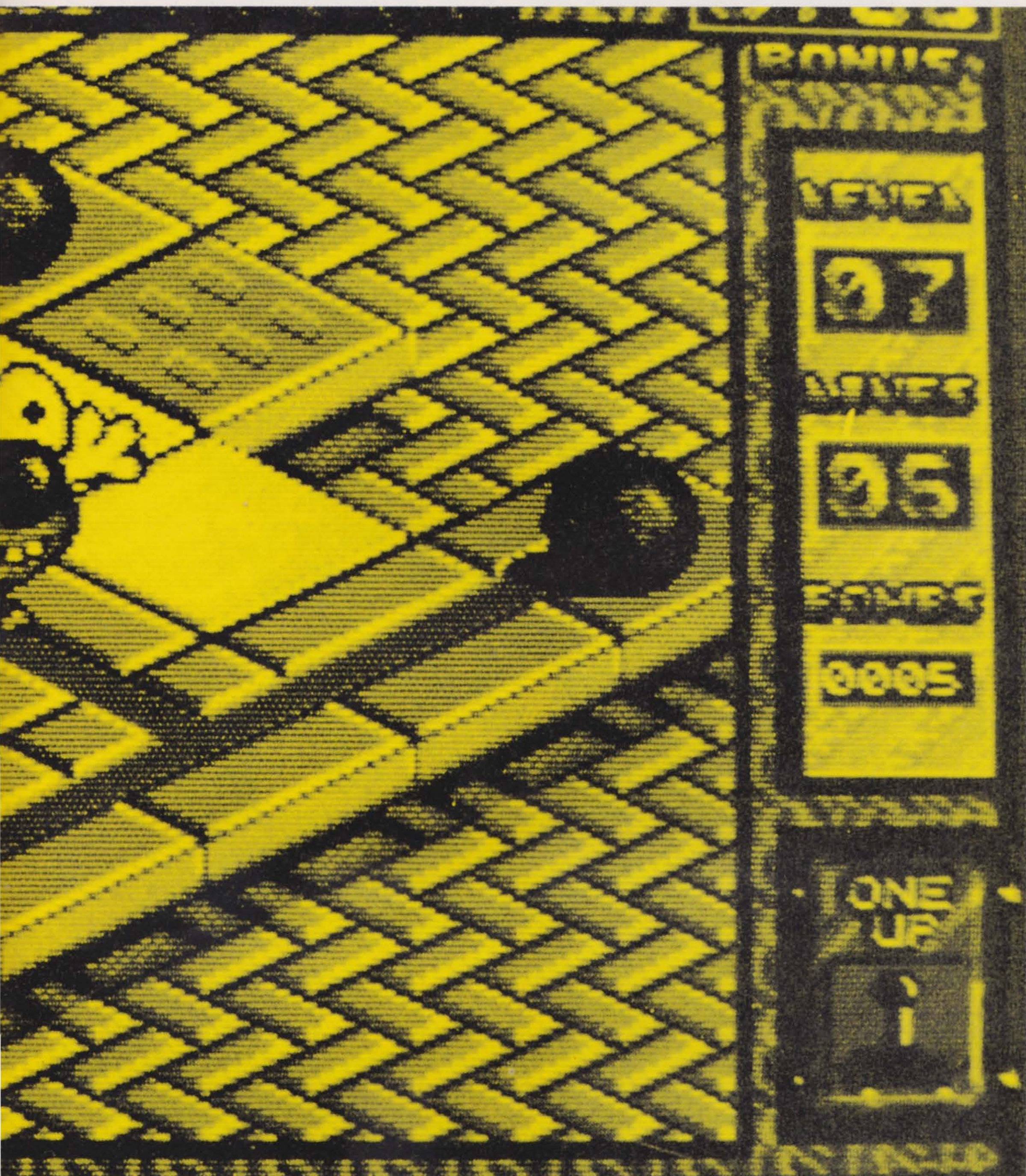

IT'S DYNAMITE!
WHACKING GREAT BOMB
HAVE A NICE DAY
JOLLY WEE BOMB

Ed ecco a voi il Bombardiere Folle: tutta la sua vita è dedicata a far esplodere delle bombe! Questa strana creatura globulare vive in uno strano mondo formato da miriadi di piccole mattonelle: alcune di esse sono pericolose, altre no. La vostra missione nei panni del Bombardiere sta nel fare esplodere tutte le bombe di ciascun livello. Per fare ciò dovete raggiungerle, innescarle e poi darvele a gambe per non saltare anche voi in aria. L'esplosione distrugge le mattonelle, in numero direttamente proporzionale alla potenza della bomba. Una piccola bomba distrugge solo la mattonella su cui si trova e innesca tutte le bombe presenti nelle mattonelle immediatamente accanto ai quattro lati della propria sede. Una bomba grande invece distrugge la zona circostante fino alla profondità di tre mattonelle e fa esplodere tutte le bombe che si trovano immediatamente accanto a quest'area. In certe condizioni, si rischia di provocare una reazione a catena che distrugge tutto il livello, voi compresi - quindi fate attenzione!
Come se ciò non bastasse, vi sono anche diversi tipi di mattonelle. A parte quelle normali, che vengono distrutte dall'esplosione, ci sono anche delle mattonelle scanalate: qualsiasi bomba si trovi su una mattonella scanalata può essere raccolta e trasferita su un'altra mattonella scanalata adiacente: dovrete quasi sempre effettuare di questi trasferimenti se uno schermo contiene delle mattonelle scanalate. Sulle mattonelle imbullonate si può camminare, ma le esplosioni non le distruggono. Le mattonelle incrinate spariscono non appena ci posate piede sopra, quindi valutate bene se vi sia proprio indispensabile passare su di esse. Sulle mattonelle ghiacciate invece si perde l'equilibrio.
E poi ci sono le bombe, di dimensioni variabili come l'entità dei disastri che producono. Negli ultimi livelli troverete anche qualche bomba atomica: innescandola, farete esplodere anche tutte le altre bombe di quel livello. Troverete anche dei succhiaenergia: se una bomba esplode nelle loro vicinanze, essi risucchiano l'energia dell'esplosione impedendo che distrugga le mattonelle e che faccia esplodere altre bombe.
Oltre a dei teletrasporti per andare di qua e di là, la prima mattonella di ogni livello contiene anche una centrifuga: se esitate troppo a cominciare, essa vi fa schizzare via in una direzione randomizzata! Troverete inoltre degli interruttori che servono a cambiare varie parti del livello a cui vi trovate. Le opzioni di gioco sono due: o con una panoramica aerea





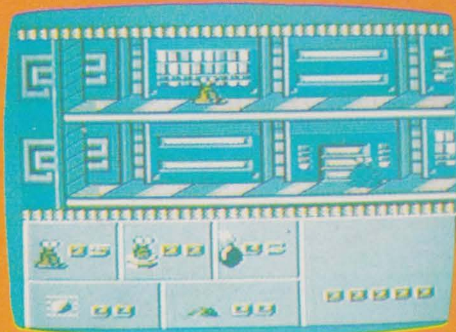
bidimensionale, o con una panoramica isometrica tridimensionale.
La grafica è ariosa e graziosa, ma niente di speciale. L'animazione (se così la si può chiamare!) è invece tremenda: basti vedere il modo in cui il Bombardiere praticamente striscia invece di camminare. Questo è un brutto handicap per un gioco già di per sè non emozionante, e dire che si tratta di un gioco nato per l'Amiga! Le esplosioni sono risibili (nemmeno sullo Spectrum se ne vedono di simili) e i titoli si dissolvono in una massa di pixel ros-



si lampeggianti. Anche i controlli sono esecrabili: rispetto a tutti gli altri giochi in prospettiva isometrica, gli autori hanno ruotato di 90° il controllo direzionale, e ciò significa commettere un sacco di errori poiché controllando il personaggio in modo istintivo lo si fa cadere spesso e volentieri.

La versione per il 64 soffre poi della bassa definizione tipica della macchina e di alcuni effetti sonori piuttosto rozzi. Peccato: **Bombuzal** non era una cattiva idea, ma è stato affossato da un paio di errori grossolani. ●

ANEL



L'astronave Gullit II era stata prescelta per inaugurare una nuova serie di viaggi interplanetari di collegamento con il pianeta Anel. Su questo pianeta ci sono numerose miniere di metalli preziosi e una nuova compagnia di estrazione ha da poco deciso di iniziare uno sfruttamento intensivo del sottosuolo, necessitando di una quantità incredibile di manodopera. Ma una voce camuffata ha telefonato alla base del comando della Confederazione interstellare denunciando che su questa astronave sono state nascoste alcune bombe, per impedire l'invasione del pianeta e proteggere quindi la privacy degli aneliani. Percorri quindi i vari corridoi dell'astronave, evitando e distruggendo gli esseri nemici alla ricerca degli ordigni esplosivi. Riuscirai a trovarli prima dello scoccare dell'ora zero?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
F1 ricomincia

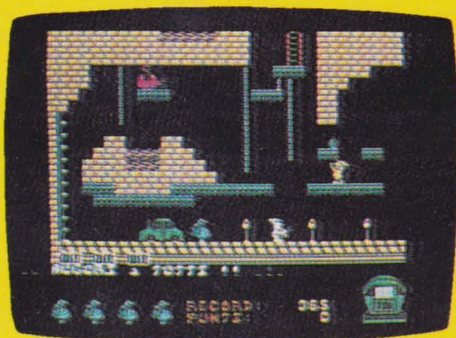
SUPERBOB



È finalmente arrivato il tempo delle Olimpiadi invernali. Alla guida di un velocissimo bob dovete spingervi lungo una discesa ripidissima. Prima di affrontare l'agone olimpico potete scegliere l'equipaggio, allenarlo, selezionare il materiale di gara e infine buttarvi lungo la pista. Attenti comunque alle condizioni del tempo. Finire fuori pista è facilissimo!

JOYSTICK PORTA 2

DAMNED



Tornato dal suo viaggio dalle Terre del Nord, Chang viene a sapere che l'intera provincia è soggiogata da un perfido mandarino che, grazie alle sue arti magiche, riesce ad imporre pesanti tasse agli inermi e poveri abitanti ormai ridotti allo stremo. Nella inaccessibile città del mandarino i tesori accumulati sono stati ben nascosti in tutti gli angoli più impensati e ben guardati da strane macchine letali e imprevedibili. Ma il coraggioso Chang, ben deciso a non farsi sottomettere, ha varcato le porte proibite del palazzo del mandarino e senza alcun timore si pone alla ricerca del maltolto sfidando i mille pericoli e le numerose incognite che, se non starà molto attento, gli faranno perdere la vita.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

BEPPE KID

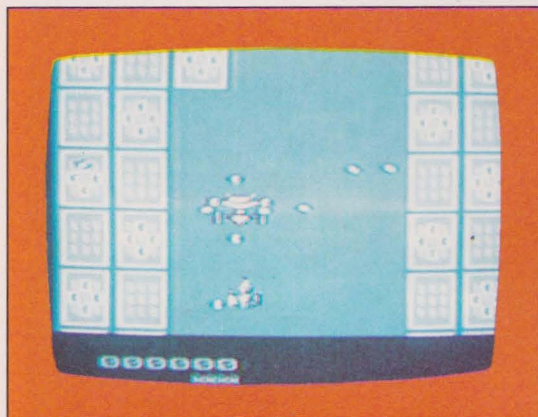


Facciamo un lungo salto nel passato per raggiungere il vecchio Far West dove si trova il nostro eroe: Beppe Kid. La postazione di partenza è la fortezza base, da questa dovrete raggiungere il castello ove si cela un diamante. Il percorso che porta al castello è molto pericoloso, infatti molti uccelli predatori e qualche indiano di passaggio non esiteranno ad attacarvi: reagite con la vostra Colt sparando con parsimonia perché i colpi sono contati, oppure evitate lo scontro con i volatili saltando verso l'alto. Se riuscirete a raggiungere illesi il castello scendete da cavallo ed avventuratevi all'interno del labirinto di stanze, una di esse cela il diamante. Per passare da un piano all'altro dovrete recuperare le cinque chiavi disperse, mentre per accedere alla stanza del diamante avrete bisogno di comporre una parola chiave formata da 6 lettere, quest'ultime sono disperse all'interno delle varie stanze. Fate attenzione a non sprecare munizioni perché non sono illimitate, se vorrete recuperare altre munizioni dovrete tornare alla fortezza e questo non è sicuramente conveniente. Ricordate che il gioco termina riportando il diamante alla fortezza base, comunque potrete constatarlo voi stessi se ci riuscirete!

JOYSTICK PORTA 2

F1	cancella i caratteri inseriti nel tabellone che si trova nei pressi del diamante
F7	inserisce un carattere nel suddetto tabellone

FUTURE

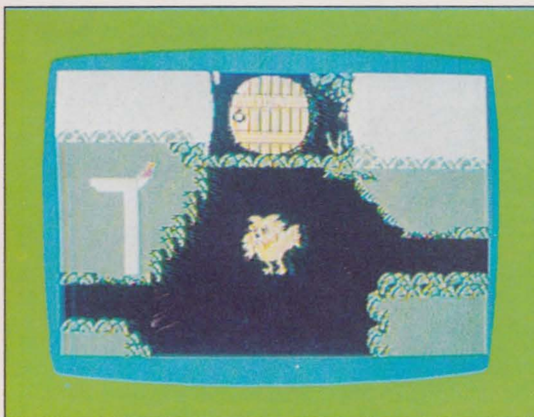


Alcuni piloti della Confederazione che erano in missione segreta su Future per provare dei nuovi mezzi aerei e i loro congegni di disturbo radar, sono stati purtroppo intercettati e rinchiusi in una fortezza segreta. Tu hai avuto il proditorio incarico di metterti alla guida dell'ultimo esemplare rimasto di quel velivolo, di recarti in quella zona sperduta della galassia e rintracciare i tuoi compagni. Ma naturalmente la tua missione non sarà così semplice, tutta la tua strada sarà cosparsa da velivoli nemici e astronavi di ogni tipo che faranno di tutto per arrestare la tua avanzata, solo la tua ostinazione e convinzione nelle tue capacità ti permetteranno di giungere alla fine.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

UGO E GLI AMICI

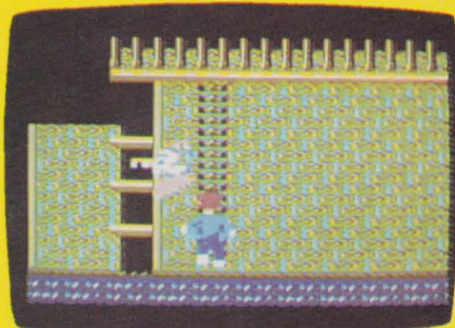


Il gioco inizia con un test che stabilisce il livello di gioco che consiste nel fermare le lettere del titolo il più vicino possibile alla linea, premendo un tasto qualsiasi. Oggi è il compleanno di Ugo ed egli decide di farsi una torta, ma deve cercare gli ingredienti. Tu decidi di aiutarlo riempiendo i vasi in cucina. Dopodiché Ugo ti chiede di aiutarlo a trovare tutti i vostri amici: la lumaca, il topo, il riccio e la talpa. La freccia indica la via da prendere, premi un tasto mentre lampeggia la direzione che tu vuoi scegliere. Premi un tasto anche per prendere gli amici. Prima che tutti insieme possiate godervi la festa tranquilli dovrai anche togliere di mezzo i tre nemici: il topo, il gatto e il corvo che potrai far sparire solo se incontrandoli avrai accanto l'amico giusto (ti apparirà sullo schermo). La lumaca, il topo e il riccio sono all'aperto nei campi, mentre per trovare la talpa dovrai entrare nei tunnel sotterranei. Se però incontrerai i nemici nel tunnel la talpa scomparirà per riapparire in un altro tunnel. La festa potrà iniziare solo quando ognuno avrà occupato il posto a tavola assegnatogli da Ugo.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO per partire e giocare

PIRATI



Entriamo nel mondo dei vascelli e delle scorribande piratesche con questo gioco che vi vede protagonisti nei panni di Alberto. Il suo compito è di salvare la sua ragazza rimasta prigioniera in una delle cabine sul vascello del crudele pirata Black John. Mostri, streghe, palle di cannone e folletti ostacoleranno la vostra missione. Ecco alcuni accorgimenti che vi saranno molto utili nei vari momenti di gioco:
- sulla scaletta di poppa e sui cordoni degli alberi: evitate ogni figura ostile e difendetevi sparando, siccome le vostre mani sono impegnate per tenervi aggrappati alla scaletta potrete sparare solamente verso destra avendo l'arma impugnata con la mano destra;
- sul ponte: scendete le scale inclinando il joystick di 45 gradi verso il basso/destra, dopo aver superato i due alberi della nave scendete sotto coperta attraverso la scala che si trova tra due alberi del vascello;
- nei corridoi e nella stiva: potrete entrare nelle varie stanze solamente dopo aver posizionato Alberto di fronte alla porta. Egli per comunicare di aver capito la vostra intenzione, si volterà verso la porta stessa, a questo punto premete fuoco per entrare, dopo aver controllato tutte le cabine risalite dalla stessa scala dalla quale eravate scesi;
- nelle cabine: percorretele interamente fino a toccare la creatura che scomparendo rivelerà il numero della stanza in cui vi trovate, poi tornate verso la porta ed uscite;
- la stanza del computer: in questo magico vascello è presente anche un terminale del futuro che una volta toccato vi informerà se avete completato la ricerca in tutte le cabine, in caso positivo riceverete una chiave per aprire la porta della cabina in cui è tenuta prigioniera la vostra amata, in caso contrario dovrete iniziare da capo il gioco. State attenti a controllare tutte le stanze, se non riuscirete nella vostra missione iniziate di nuovo il gioco premendo RUN/STOP e RESTORE, se invece riuscirete a raggiungere la vostra bella, premete il tasto F3 per cominciare una nuova partita, e... Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

F1	accende e spegne la musica
RUN/STOP + RESTORE	ricomincia il gioco togliendo una delle vite a vostra disposizione
F3	in caso di vittoria vi consente un'altra partita

BAYS

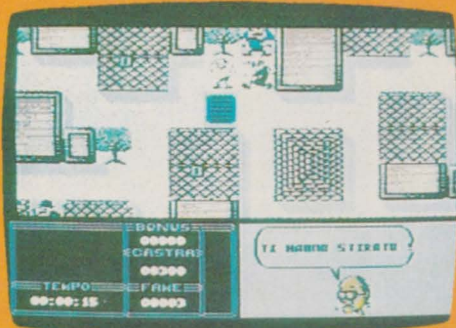


La stazione spaziale di Enova Bay è stata invasa da un gruppo di ribelli alieni, che hanno intenzione di impadronirsi, da questo posto strategico, di tutti i convogli di meresio. Nella stazione era in funzione un sistema di allarme che, in caso di pericolo, doveva avvisare i comandanti delle astronavi, ma i ribelli l'hanno smontato nascondendo i singoli congegni nei vari settori e mettendo a loro guardia dei diffusori di scariche elettromagnetiche. Mimetizzato all'interno di un carrello portaoggetti dovrai passare per ogni stanza e recuperare i congegni, ma attenzione se verrai in contatto anche con una sola scarica il congegno di quel settore svanirà. Azionando la console del teletrasportatore potrai scegliere il posto in cui andare, ma ricorda più volte passerai da una stanza e più difficile ti sarà recuperare il congegno.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

INVESTIGATE



Da alcune settimane la tranquilla cittadina di Bargletown si trova nel caos più completo, una banda di delinquenti è riuscita ad insediarsi in una delle villette e da qui gestisce un pericoloso traffico seminando morti e furti in tutti i rioni. La polizia comunale sembra essere incapace di catturare il capo di questi malfattori e, non potendo rimanere inerme davanti a questo sfacelo, ha chiamato il famoso detective Svetloch Folmes affinché con la sua capacità investigativa e la sua esperienza possa far luce sulla questione. Facendo ricerche a destra e a manca raccogli tutti gli indizi, osserva attentamente case e negozi e cerca tutto quanto ti può essere utile per sciogliere il bandolo della matassa. Ma fai attenzione: ovunque si celano dei brutti ceffi che vogliono impedire a tutti i costi che tu porti a termine il tuo compito.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SKRAMBLE



Mentre il grosso della forza astrale è impegnato a combattere nei pressi di Centaurus, un contingente alieno tenta la conquista dell'asteroide K52 ultima fonte dei rifornimenti essenziali al mantenimento della flotta. Di fronte all'attacco nemico il tenente Skramble alla guida della sua protonave da difesa sfreccia nel cielo mantenuto in azione dal ponte di energia garantito dal generatore su monorotaia. Volando avanti e indietro il nostro eroe dovrà distruggere ogni UFO nel cielo e sulla terra, badando anche ad impedire la distruzione della monorotaia per non limitare la sua capacità di movimento. Manovrare il generatore sul terreno potrebbe infatti causare un pericoloso sovraccarico di calore. Per rigenerare la monorotaia disporrà di un numero limitato di fasori di materia, come pure limitato sarà il numero delle bombe mesoniche, capaci di distruggere ogni nemico nel campo visivo.

JOYSTICK PORTA 2

P	pausa
RESTORE	fine gioco
RUN/STOP	distrugge navetta
SPAZIO	inizio gioco
F1	fasori materia
F7	bombe mesoniche

SPHEROSEEKER

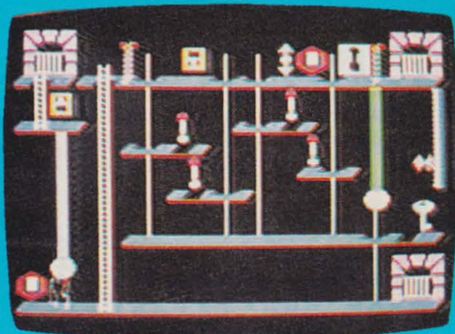


Il perfido Terry ha catturato quattro amici sferici. Armato con un fucile a bolle dovrai entrare nel territorio del tuo nemico e superare le 16 zone di difesa, per trovare, alla fine di ogni gruppo di 4 zone, un tuo amico. In ogni zona oltre a barriere elettrificate, troverai anche nemici quali forni a microonde, bomboloni e roulette, molto pericolosi se lampeggiano. Ma non disperate per ogni amico ritrovato riceverete in cambio un'arma o un bonus, come quando recuperate un disco sulla vostra strada. L'armamento completo è rappresentato da icone sulla destra dello schermo e consiste in turbospinta, laser, missili, spray di proiettili, scudi elettrificati, spray laser, bombe molecolari, superfreni, unità di raffreddamento laser, laser a parabola. Ricorda che se sparate con il vostro fucile a lungo, si surriscalda e si blocca e dovrete farlo raffreddare. Inoltre ogni volta che morite perdete un pezzo dell'armamento.

JOYSTICK PORTA 2

S	missile
M	bomba molecolare
O	su
Z	sinistra
X	destra
K	giù
P	fuoco

CHOICE

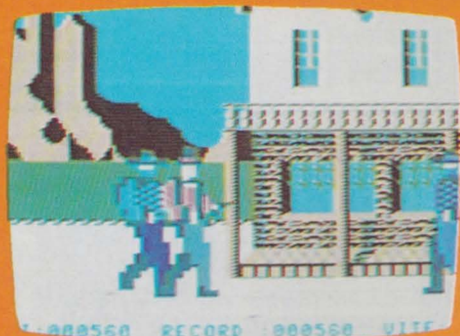


Spinto dalla tua irrefrenabile ricerca per l'avventura tu e i tuoi amici vi siete spinti nella miniera "Occhio d'oro" alla ricerca del diamante più prezioso che si conosca. Ma dopo la scoperta un'accidentale frana ti ha isolato dal resto del gruppo e l'unica via di scampo sarà quella di passare attraverso il castello labirinto del famigerato barone Karloff, dove mille trappole mortali o mostri assetati di sangue si celano nel buio. Basteranno il tuo coraggio e la tua astuzia per ritrovare la strada di casa?

JOYSTICK PORTA 1, 2
FUOCO JOYSTICK

PORTA	1-1 giocatore
PORTA	2-2 giocatori

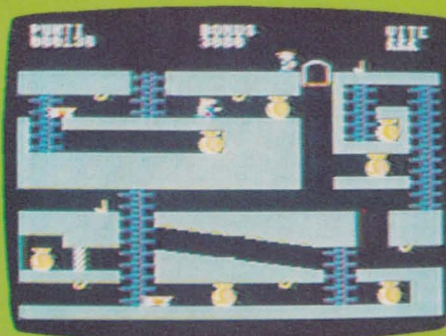
WEST



Forza amici, rispolverate il vostro cappello da cowboy e la vostra portentosa Colt perché in questo gioco vi saranno d'aiuto. Il protagonista, Gold Jack, è un tenace difensore della legge anche se non possiede la stella di sceriffo, durante uno dei suoi giri a cavallo incontra una spia Sioux che lo informa dell'esistenza di una grande distilleria a Pony City. Dopo aver fatto il pieno di munizioni, giunge in questa località pericolosa dove vige un clima di violenza. A Pony City ogni gringo straniero non è il benvenuto, quindi non si sprecano utili occasioni per fare di lui un sacco di polpette. Siccome nessun abitante si presta a fornire informazioni, neanche scucendo qualche dollaro, il nostro amico dovrà entrare in qualsiasi locale, come il saloon, la banca, la stazione ecc., per sapere con la forza tutte le informazioni necessarie per ricostruire tutti i particolari relativi alla distilleria clandestina. La sua abilità non dovrà essere esclusivamente di tipo manuale, anche se è fondamentale difendersi con la Colt, infatti dovrà essere capace di rispondere in modo esatto alle domande che gli verranno poste, la risposta esatta verrà premiata portando a cinque l'indicatore delle sue vite disponibili. Ed ora impugnate la vostra fedele arma e non esitate a far fuoco contro ogni forestiero che si avvicinerà a voi con l'intento di assalirvi!

JOYSTICK PORTA 2

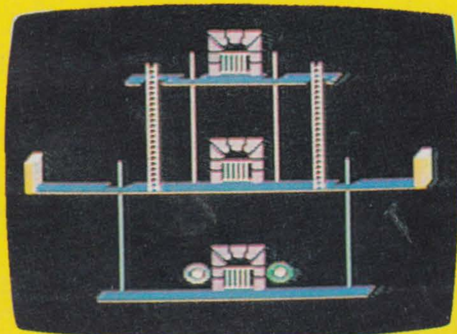
GANG



Scopo del gioco è raccogliere tutte le borse di oro e metterle nella carriola prima che il tempo a tua disposizione finisca. Ogni borsa raccolta ti dà più tempo e incrementa il tuo punteggio, ma ricorda che i fuorilegge stanno alle calcagna tue e del tuo tesoro. Salta sui carrelli, appendendoti ai ganci, o scappa usando le scale e gli elevatori, ma guardati dalle aste minate. Unico modo per difenderti momentaneamente dai fuorilegge è colpirli con le borse dell'oro.

JOYSTICK PORTA 1, 2

GUSS

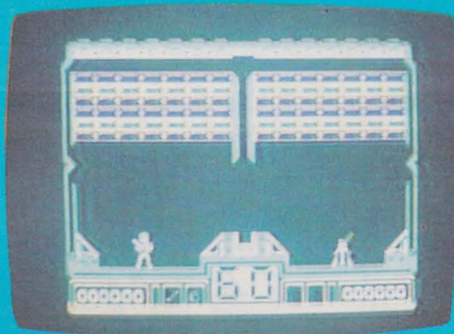


Sul mondo di Quatermaster in fondo al pozzo di Golod si cela il misterioso Guss, lo strumento capace di riportare la pace e la felicità sul tuo pianeta tormentato da mille guerre. Ma per raggiungere il tuo scopo dovrai districarti nel labirinto di stanze, superando le mille difficoltà a protezione del magico amuleto, ovvero i terribili campi elettrici, gli schermi disintegratori, i trabocchetti, le mummie etc. A tuo vantaggio potrai sempre servirti invece dei teletrasportatori, capaci di spostarti nella zona di colore prescelta.

JOYSTICK PORTA 1/2

FUOCO JOY PORTA 1	1 giocatore
FUOCO JOY PORTA 2	2 giocatori

GUN MEN



Il nuovo gioco in voga sull'astropianeta Vulkan è questo: due giocatori (umani o alieno) si trovano all'interno di una costruzione che assomiglia ad un mega flipper e devono utilizzare un bastone magnetico per far rimbalzare una sfera d'acciaio, a turno, verso i mattoncini del proprio settore per distruggerli uno alla volta. Terminato un round, cioé dopo aver distrutto tutti i mattoncini del proprio settore, il vincitore ha la possibilità di ottenere un bonus giocando da solo una partita di flipper. Ma attenzione la difficoltà consiste nel fatto che se rimbalzando la pallina tocca uno dei due giocatori questi viene stordito e dopo un certo numero di stordimenti il concorrente viene eliminato. Provate anche voi a giocare a "Gun Men" e vedrete che vi farà provare emozioni inimmaginabili. Giocate da soli contro il computer o con un vostro amico.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco